

Guess What Will Happen!

Bingoo!

Gordos Bence

Felkészítő tanár: Olajosné S. Erika

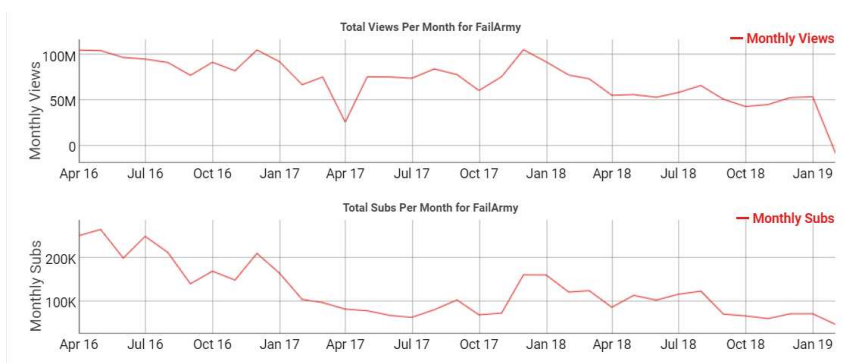
*Szegedi SzC Gábor Dénes Szakgimnáziuma és Szakközépiskolája,
6724 Szeged, Mars tér 14.*

1. Bevezetés

Gordos Bence 10. osztályos tanuló vagyok. A pályamunkám egy androidos alkalmazás, melynek a Guess What Will Happen! címet adtam. Az alkalmazást Java és XML nyelven írtam az Android Studio fejlesztői környezetben. Az alkalmazás az interneten hatalmas népszerűségnek örvendő „fail” videókkal interaktív módon történő szórakoztatás, illetve az ezekben a videókban végzett különféle veszélyes cselekményektől való elrettentésről szól.

2. Probléma megoldásának menete

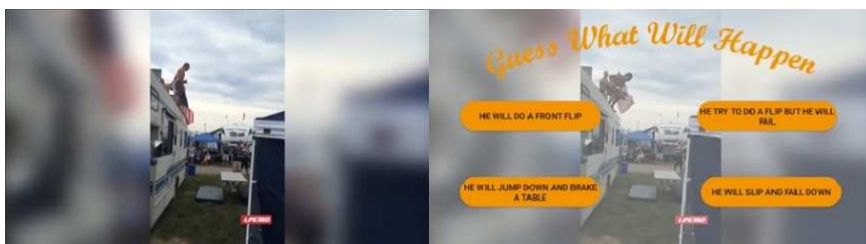
Ezek az említett fail videók általában YouTube-on terjednek. A legnépszerűbb ilyen csatorna a FailArmy, ami az egész platformon jelenleg 172. a sorban, több mint 14,5 millió feliratkozóval. Az 1. ábrán látható a FailArmy nézettségének és feliratkozóinak alakulása.



1. ábra: A socialblade.com adatai a FailArmy havi nézettségéről (felső diagram) és a havi új feliratkozók számáról (alsó diagram)

Ennek a rengeteg nézőnek nagy része azonban kiskorú, és miután barátaival ezeken a videókon nevet, lehet, hogy jó ötletnek tartja majd a videóknak látottakat kipróbálni. Ezen a gondolatmeneten elindulva szerettem volna egy olyan alkalmazást fejleszteni, ami egyszerre szórakoztat, és valahogy megpróbálja elrettenteni a nézőt/játékost a látottak kipróbálásától.

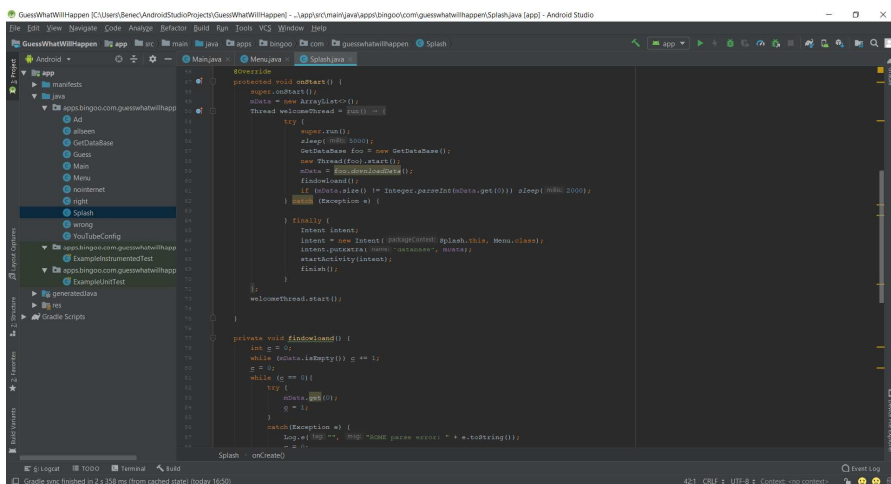
Ezt úgy gondoltam, hogy a legjobban egy interaktív videó lejátszó segítségével lehet elérni. Az ötletem az volt, hogy a videók a „tetőpontjuk” előtt, vagyis az előtt, hogy a „fail”, „vicces” esemény megtörténne, megáll, és itt a játékosnak négy opció közül ki kell választania, hogy szerinte hogyan fog végezni a videó. Ezzel arra sarkalva a nézőt, hogy végig gondolja, mit csináltak a videó szereplői, és vajon milyen rossz dolgok sühetnek ki belőlük. Ez a folyamat látható a 2. ábrán.



2. ábra: Kép a játékból

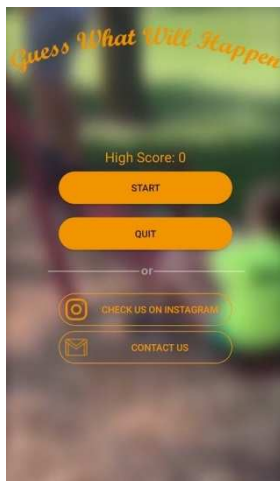
A programot három részre lehet bontani: videók, válaszok betöltése – töltőképernyő; főmenü; videó lejátszó.

A videókat előre megvágтам Sony Vegas program segítségével, és két részre bontottam: tetőpont előtt és után. Ezeket külön feltöltöttem YouTube-ra privát videóként. Ezeknek a videóknak a linkjét a hozzájuk tartozó válaszokkal és a videó megállításának pillanatában vett index kép linkjével együtt egy txt fájlban feltöltöttem Dropboxra. A töltőképernyő innen olvassa ki és menti el egy tömbbe a fájl tartalmát. Ennek a folyamatnak Java kódjából egy részletet ábrázol a 3. ábra. A három linkből és opciókból fog majd később összetevődni a videó lejátszó rész. Ezzel a módszerrel az alkalmazás kevesebb helyet foglal a telefonon, és ha videókat a későbbiekben frissítem, nem kell a programban változtatásokat eszközölnöm, csak a txt fájlban kell átírnom vagy hozzáadnom linkeket, opciókat.



3. ábra: Részlet a töltőképernyő kódjából

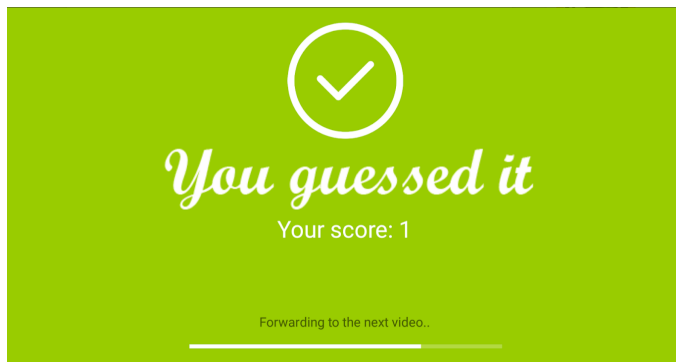
A főmenünek a játék alakulásának szempontjából nagyobb jelentősége nincs. Itt a megjelenéssel, formatervezéssel dolgoztam sokat. Egy videó háttérrel kapott és a gomboknak egyedi megjelenésük van. Sajnos ezt 4. ábrán nem tudom teljes egészében bemutatni.



4. ábra: Főmenü (a háttérben videó)

A videó lejátszó még a töltőképernyő segítségével betöltött tömbből egy olyan véletlenszerű videót indít a hozzá tartozó opciókkal, amit a játékos eddig még nem látott. Miután a videó véget ért annak függvényében, hogy a játékos jó opciót választott vagy rosszat, a High Score-hoz hozzáír egyet (ez a

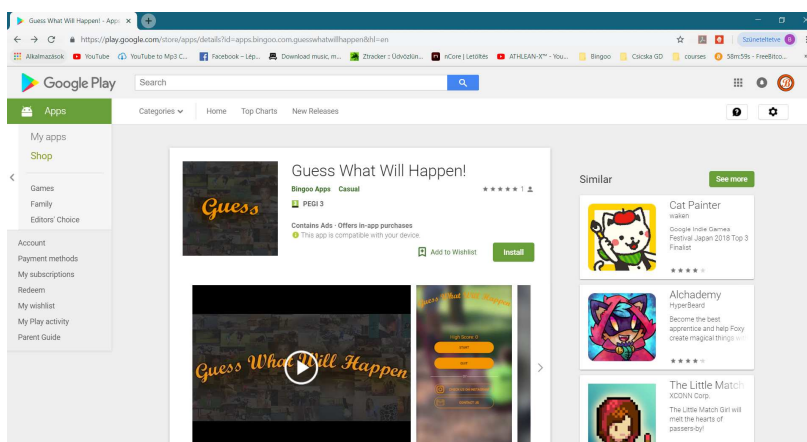
változó eltárolódik és az applikáció minden indulásakor az eltárolódott értéket fogja mutatni), és egy újabb véletlenszerű videóhoz továbbítja (5. ábra) a játékost, vagy eltörli az ebben a körben elért pontokat.



5. ábra: Ha a játékos kitalálta a videó befejezését ezt látja

3. Elért eredmények

Az eddig elért eredményekről sajnos nem sokat tudok mondani. 4 hónapos kemény tanulás és fejlesztői munka után közzétettem GooglePlay Áruházban (6.ábra), és létrehoztam egy Instagram oldalt az applikáció népszerűsítéséért (<https://www.instagram.com/bingoo.apps/>). Marketing kampányba kezdetem, de ezen a területen is sokat kell még fejlődnöm, hogy lényegesebb sikereket érjek el.



6. ábra: GooglePlay áruházi adatlap